ハイドライド3



はじめに

◉「ハイドライド3」の特徴

この度は弊社製品、「ハイドライド3—The Space Memories—」をお買い求めいただき誠にありがとうございます。この「ハイドライド3」は、Active-Role-Playing-Gameの先駆者的存在である「ハイドライド」シリーズの第三作目に位置し、かつ完結編にあたるものです。よりアクティブに、そしてより本格的にと、本来相反する二つの要素をお互いに高め、ハイドライドシリーズはもとより、ARPGの最高峰となるべく開発された超大作です。前作、前々作からのユーザーの皆様の声を反映させたT&Eソフトの自信作です。

ゲームを早く始めたい気持ちはよく分かりますが、その前にハードウェアマニュアルと、このゲームマニュアルを御一読する事をお勧めいたします。特にハードウェアマニュアルは熟読して、内容を完全に理解してください。また、ゲームマニュアルの内容は、最初からはなかなか理解しにくいものと思います。そこで初心者のユーザーの方にも理解できるように、「とりあえずやってみよう」という項目をP.42に設けました。ご活用ください。

このゲームマニュアルは、ゲームを解く上でのヒントの宝庫です。ワンポイントアドバイスの欄もあります。できる限り、ゲームマニュアルに書かれている説明を理解して、ゲームにチャレンジしてください。

なお、本ゲームマニュアル内で使用している画面写真は、特に指定がないかぎり、PC-8801mkII SR版のものとさせていただきます。

〔御注意〕

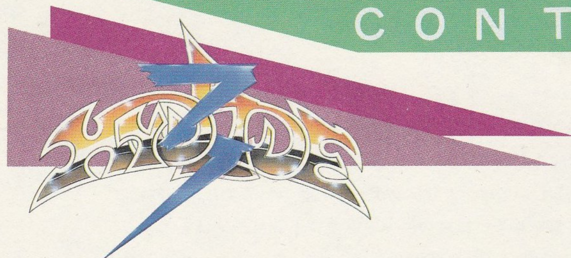
②このソフトウェアのサポートは、添付のメンテナンスカードをお送りいただいた方のみを対象とさせていただきます。メンテナンスカードは必要事項を御記入の上、弊社まで御返送ください。

③取り扱い上の事故や経年劣化等によって、動作不良となったディスケットにつきましては、一枚1,500円（送料込みの実費）にて交換いたします。ROMカートリッジについては3,000円（送料込みの実費）にて交換いたします。（いずれも切手・収入印紙は不可）。

④製品には万全を期しておりますが、万一弊社の責任による不都合が生じましたら、御面倒とは思いますが弊社まで御連絡くださいますようお願いいたします。

株式会社 ティーアンドイーソフト
営業部
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 ☎052−773−7770

CONTENT



プロローグ

◉異次元の思い出（The Space Memories）

悪夢のようなエビルクリスタルが砕け散っていらい、人々は怪物に襲われる心配もなくなり、平和に暮らしていました。人々は街を広げ、生活を豊かにしていきました。その間に攻撃的な魔法の呪文は、その必要を失い、人々の記憶から忘れられていきました。反面、生活に役立つような魔法の呪文は、人々の生活そのものの中に溶け込んでいったのです。

この地、フェアリーランドでは人間と妖精とが共存する美しい世界でした。しかし、人々の生活が豊かになるにつれて、妖精たちの姿はだんだんと見られなくなってしまいました。そう、まるで人間だけの世界のようになってしまったのです。

そんなある夜、地響きとともに巨大な火柱が立ち昇りました。そして、何事もなかったように、その夜は終わったのですが‥‥。

翌日、フェアリーランドに不思議なとびらが出現していました。このとびらは、中を通った人をどこか遠くへ飛ばしてしまうのです。それ以外にも、フェアリーランドに地割れが出現するなど、天変地異が起こるはずのないこの地では、絶対に考えられなかったような事態が次々と起こり始めました。

事態を重くみた修道僧たちは、この原因究明を一人の若者に命じたのです。自らの世界を守るため冒険に旅立つ若者、それがあなたなのです。



準　備

タイトルデモ中に決定キーを押すと、ゲームスタートとなります。ゲームがスタートすると、まず、画面左上に青色のウィンドウが表示されます。ゲームを始める前には、しなければいけない事がありますので、ウィンドウ別に順を追って説明していきましょう。

●準　備（Set up）

ここでは、ゲームを始めるための、いろいろな準備を選択します。選択キーで赤く表示されている文字（以後、カーソルと呼びます）を動かして、自分のしたい動作の場所で決定キーを押してください。次のウィンドウへと移る事ができます。

ウィンドウ内でのキー操作は、このように選択キーと決定キー及びキャンセルキーのみで行う事ができます。キャンセルキーを押すと、一つ前のウィンドゥに戻る事ができます。このウィンドウのみが表示されている時に限り、ハードウェアに依存した処理（ユーザーディスクの作成、カセットテープへのセーブ・ロード等）を行う事ができます。詳しくはハードウェアマニュアルを参照してください。

●ゲームスタート（Game Start）

「名前（Name List)」が表示されますので、カーソルを選択キーで動かし、冒険に旅立つキャラクターの名前に合わせて、決定キーを押してください。冒険に出るキャラクターをまだ作成していなかった場合は、「準備」に戻ります。また、キャンセルキーを押しても準備に戻ります。

●キャラを見る（Look Status）

現在登録されているキャラクターの、強さなどの状態を確認するためのウィンドウです。「名前（Name List)」が表示されますので、カーソルを選択キーで動かし、状態を確認したいキャラクターに合わせて決定キーを押してください。これでそのキャラクターの状態が表示されます。各パラメータの意味は、後述（P.7）の「キャラクターの状態」の項目を参照してください。

●キャラを創る（Make Character）

新しく冒険に旅立つキャラクターを作成するウィンドウです。「名前の入力（Input your name.)」と表示されますので、ハードウェアマニュアルの該当項目に従って名前を打ち込んでください。

名前の入力が終わると、次に「職業の選択（Select your class.)」になります。「戦士（Fighter)」「強盗（Robber)」「僧侶（Priest)」「修道士（Monk)」の中か

ら、お好みの職業を選択してください。職業によって各パラメータの初期値が定められており、それにおのおのの乱数値が加わったのが、あなたの初期値となります。例えば「強盗」などは、精神力（Mind Force）が初めから悪い方に傾いている反面、体力（Life）や器用さ（Dexterity）は、他の職種の人と比較しても、格段に高く設定されます。

自分の職業が決まると、ウィンドウにそのパラメータの初期値が表示されます。このウィンドウを見て、今、自分が創ったキャラクターが気にいったのなら「はい（Yes）」を、もう一度職業を変えたい時やそのパラメータの初期値が気にいらなかった時は、「いいえ（No）」を選択してください。「いいえ」を選択した時は、再び「職業の選択」に戻ります。キャンセルキーを押した時は、カーソルの位置に関わらず、常に「いいえ」となります。何度かキャラクターを創り替えていけば、きっと満足のいくキャラクターができるでしょう。

●キャラを消す（Delete）

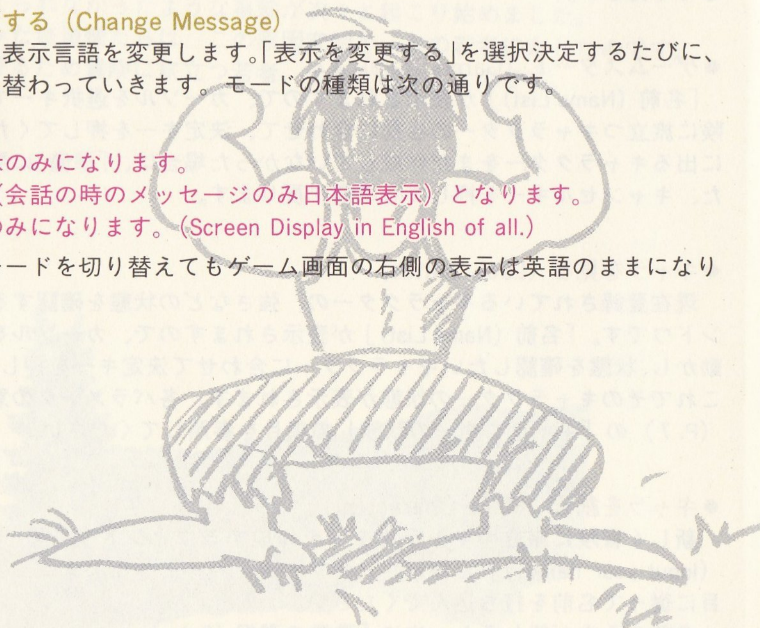
登録されているキャラクターが不要になった時に使うウィンドウです。「抹消（Delete）」が表示されますので、カーソルを移動させて抹消したいキャラクターの名前に合わせて決定キーを押してください。次に本当に抹消してもいいか確認してきますので、決定キーかキャラクターキーで選択してください。

●表示を変更する（Change Message）

ゲーム中の表示言語を変更します。「表示を変更する」を選択決定するたびに、モードが切り替わっていきます。モードの種類は次の通りです。

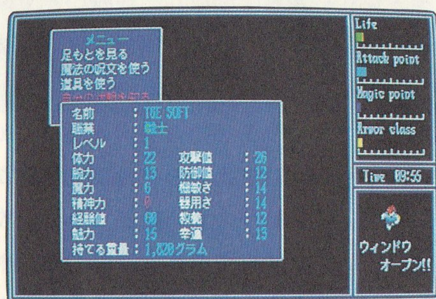
◎日本語表示のみになります。
◎英語表示（会話の時のメッセージのみ日本語表示）となります。
◎英語表示のみになります。（Screen Display in English of all.）

ただし、モードを切り替えてもゲーム画面の右側の表示は英語のままになります。



キャラクターの状態

プレイヤーキャラクターの状態（Status）は、ゲームを進める上で常に気にしていなければならないものです。この各種パラメータの管理を怠ると、ゲームをスムーズに進められなくなります。それでは、各パラメータについて順に説明していきましょう。



●名　前（Name）

ゲーム開始時にプレイヤーが登録した名前です。

●職　業（Class）

ゲーム開始時にプレイヤーが選択した職業です。この職種はキャラクターが成長するにつれて、おおまかに変化していきます。

●レベル（Level）

総合的な強さの度合いを表わします。レベルを上げるためには、ある程度の経験値が必要です。必要な経験値がたまったら、「聖なる寺院（Holy Shrine）」にてレベルを上げることができます（後述）。次のレベルに上がるために必要な経験値は次の計算式の通りです。ただし、キャラクターが相当強くなってきた時は、この限りではありません。

レベルアップに必要な経験値＝(現在のレベル)^2×100

●体　力(Life)

身体のタフさ（生命力）を表わします。この値が大きいほど、打たれ強い事になります。また、この数値がゼロになった時が、キャラクターの死（ゲームオーバー)を意味します。体力の上限値はレベルアップに伴なって上がります。

今までのハイドライドシリーズとは異なり、野原などで休憩しても体力は回復しません。体力の回復は宿屋に泊まるか、体力回復剤を使うか、魔法の呪文を使うかしかありません。

●腕　力(Strength)

腕力の強さを表わします。この値が大きいほど、自分の攻撃が相手に当たりやすくなります。また、使いこなす事のできる武器の種類や、持ち歩く事ができるアイテムの最大重量も、腕力の大きさによって決まります。

※腕力はレベルアップに伴って上がっていきます。以後、特に指示がないパラメータは、レベルアップに伴って上限値が上がるものとします。

●魔　力(Magic point)

魔力の大きさを表わします。この値が大きいほど魔法の呪文をたくさん使用する事ができます。ただし、魔力の大きさと覚えている呪文の数とは別物です。したがって、魔力が大きくても呪文を一つも覚えていなければ、まったく魔法の呪文を使う事はできません。魔力は、魔法の呪文を使う事によって失われていきます。再び魔力を回復させるには、宿屋に泊まるか薬草を使うしかありません。

●精神力(Mind force)

その人の心の善悪を表現します。悪い人には物を高く売り、逆に善い人には安く売るという、頑固で正義感あふれる商法はこの世界でも受け継がれています。また、心の善悪はゲームを解く上で、なんらかの作用があるかもしれません。

精神力は悪い怪物を倒すと徐々に上がり、善い怪物（?）を倒すと一気に減ってしまいます。したがって怪物の見きわめが肝心となります。怪物の善悪を見切るには、相手の動きを読む事で可能となります。

●経験値（Experience）

その人が現在まで積んできた修行（経験）の度合を表わします。この値が大きいほど、たくさんの怪物や魔物を倒してきた事になります。

経験値はキャラクターの能力と引き換える事ができます。自分のレベルを上げたいならば「聖なる寺院（Holy Shrine）」で、新しい魔法の呪文を覚えたいならば「魔導師の館（Magician House）」で、それぞれ行います。どちらのパラメータを先に上げるかは、各人の判断にお任せしますが、魔力をほとんど持たない「強盗」が、魔法の呪文ばかりを覚えても意味がないでしょう。

●魅　力（Charm）

そのキャラクターの魅力を表わします。魅力あふれる人に対して、多くの人たちは非常に友好的になります。買物などもかなり有利になると思います。ただし、後から成長した魅力というのは、この場合ほとんど意味を持ちません。生まれながらにして持っている本来の魅力を、フェアリーランドの人々は見抜くからです。

●攻撃値（Attack point）

敵に対する攻撃力を表わします。こちらからの攻撃が敵に命中した場合、この攻撃値が敵に対するダメージ量として与えられます。実際には、敵の防御値（後述）によってダメージは緩和されるので、攻撃値そのものの値が敵の体力から引かれる事はありません。

最終的な攻撃値はキャラクター固有の基本値に、装備している武器の攻撃値をプラスして求められます。ただしこの場合、使いこなす事ができる重量を超えた武器を装備している場合は、攻撃値は逆に著しく低下していきます。

ただし、武器の中でも飛び道具（スリング・やり等）を持っている場合は、キャラクター固有の基本値に関わらず、攻撃値は一定の値となります。武器などのアイテムについてはP.27で詳しく説明します。

●防御値(Armor class)

敵からの攻撃に対しての防御力を表わします。この値が大きいほど、敵からのダメージを柔らげる事ができます。

防御値はレベルによって定められた基本値に、装備している防御用のアイテム全ての防御値が加算されて求められます。

●機敏さ(Agility)

敵の攻撃をどれだけかわせるかという、すばやさの度合いを表わします。敵の攻撃を受けてもこの機敏さの値が大きければ、ダメージは受けにくくなります。

機敏さは、キャラクター固有の基本値に、装備している道具の総重量(単位はkg)を差し引く事で求められます。つまり、重い道具を装備すればするほど、キャラクターのすばやさは失われていく事になります。

●器用さ(Dexterity)

手先の器用さを表わします。このパラメータは宝箱を素手で開ける場合に意味を持ちます。宝箱にはワナが仕掛けてある事が多いのですが、この器用さが大きければワナにかからずに、宝箱を開く事ができるでしょう。ただし、どんなに手先が器用なキャラクターでも、それを超えるようなワナが仕掛けられていた場合には、ワナにかかってしまいます。

また、キャラクターの器用さが低くても、魔法の呪文「調査(Inspection)」を唱えることによって、ワナをはずす事もできます。魔法の呪文についてはP.16で詳しく説明します。

●教養(Intelligence)

キャラクターの賢さを表わします。自分に対して効果のある魔法の呪文を唱えた場合、その呪文がどれだけ有効かは、その人の教養にかかってきます。したがって教養の低い時に自分に対して効果のある魔法の呪文を唱えても、その効果は長続きしないでしょう。敵に効果のある呪文は、必ず、画面内の敵全てに対して有効となります。

●幸　運（Luck）

キャラクターの持っているツキの強さを表わします。ツキというものは、生まれながらにツイている人ほど強く表われるものです。ただし、ツキに頼りきってばかりでは、現実の社会と同様、いつか痛い目に会うでしょう。

●持てる重量（Have weight）

キャラクターが持つことのできるアイテムの最大の重さを表わします。アイテムは全て固有の重さを持っています。そしてキャラクターの腕力によって、攻撃用の武器も含めた全てのアイテムの、持ち運べる数（重さ）に制限があります。たくさんのアイテムを持ち運ぼうとしても、腕力が低いうちはまったく運ぶ事ができず、最悪の場合はまったく移動できなくなってしまいます。こんな時は残念ながらアイテムの一部を捨てて身を軽くするしか方法はありません。持てる重量を超えてアイテムを所有しないように、日頃からしっかりと重量を管理しましょう。調子にのって金貨を集めすぎたために、その重みで身動きがとれなくなってしまう事のないように注意してください。

なお、重量の単位はグラムです。

持ち運べるアイテムの最大総重量＝現在の腕力×140

※持ち運ぶ事のできるアイテムの種類（種類と数は違います）は、腕力に関係なく最大20種類までです。

●使いこなせる武器（Master）

腕力が小さいと重い物を持てません。したがって、どんなに優れた武器を手に入れてもそれが重ければ、腕力の貧弱なうちは本来その武器が持っている破壊力を完全に発揮しきれなくなってしまいます。使いこなす事ができる武器の最大の重量は、次の計算式で求められます。

使いこなせる武器の最大重量＝現在の腕力×42＋500

ゲームシステムの説明

●時間の概念

ハイドライド３には一日を24時間としたゲーム内部の時間の流れが存在します。朝は７時から始まります。そして、キャラクターが元気に活動できる時間は16時間です。この時間を過ぎるとキャラクターの腕力は徐々に低下していきます。その前にどこかの街の宿屋で宿泊するのがよいでしょう。頑張れば徹夜もできますが、朝になる頃にはキャラクターは衰弱し切ってしまいます。寝るだけならば、キャンプの道具（Tool of Camp）というアイテムを使う事によっても、同様の効果が得られます。キャンプの道具については、「道具の紹介」（P.27）の項で詳しく説明します。

●食　事

キャラクターは一日のうち、最低２回は食事をとる必要があります。食料を持っているキャラクターは、お腹がすくと勝手に食事をします。この時に食料が無かった場合は、キャラクターはお腹をすかして、だんだんと体力が減っていきます。一度お腹をすかしてしまったキャラクターは、食料を持っても食べようとはしません。このような状態になってしまった時は、ウィンドウを開いてキャラクターに食事をとらせる必要があります。うっかりして食事を与えるのを忘れていたりすると、キャラクターの体力はしだいに低下していきます。食料については、「道具の紹介」（P.27）の項で詳しく説明します。

●キャラクターの移動

移動キーによって、自分のキャラクターを動かす事ができます。マップの一番端から外へ移動しようとすると、隣のマップに切り換わります。

階段は、下から上に入口が開いているのが昇りで、上から下へ向かって入口が開いているのが下りです。ただし例外も存在するので、道に迷った時などは、魔法の呪文「深度（Depth）」でキャラクターの位置を確認しましょう。

●街の存在

物の売買や宿泊などは全て「街」で行います。「街」は、それぞれが独自にマップを持っています。街にはいろいろな建物がならんでいますが、それぞれ入口から中へキャラクターを移動させてください。お店の中はウィンドウで行われます（後述）。

●キャラクターの状態

プレイヤーキャラクターに関するウィンドウは、ゲーム中にオープンキーを押す事で呼び出します。このウィンドウは、通称「でかキャラ」と呼ばれる敵と対戦中は呼び出す事ができませんので注意してください。

ウィンドウ内部では、「足もとを見る」「魔法の呪文を使う」「道具を使う」「自分の状態を知る」「その他の機能」の処理を行う事ができます（後述）。

●戦闘 1

怪物と遭遇し、攻撃をしかけられたり、逆にこちらから攻撃を加えた時は戦闘となります。攻撃は攻撃キーを押す事によって行います。この時、攻撃用の武器を装備していなければ、素手で相手を攻撃した事になります（後述）。

●戦闘 2

ゲームが進んでいくと、「でかキャラ」に出会う事があります。この時はこの「でかキャラ」を倒さない限り、次の動作を行う事ができません。魔法を使うことさえ出来ませんから、「でかキャラ」と遭遇する寸前には、万全の態勢を整える事が肝心です。

●会話

街の中にいる時は、その住民たちと会話をする事ができます。会話を交わしたい相手の真正面（真横・真後ろでも可）に立って、会話キーを押してください。会話の内容によっては、相手からこちらに対して「はい／いいえ」で質問をしてくる事があります。この時は選択キーで応じてください。なお、街の中では、攻撃は一切できません。

以上のような動作が、ゲーム進行の基本となります。

ゲームオーバー

●キャラクターの死

ゲーム進行中、体力がゼロになってしまったキャラクターは、死亡したと見なされて、冒険は中断、ゲームオーバーとなります。

ゲームオーバーになると、しばらくしてタイトルデモに戻ります。再び同じキャラクターを使ってゲームを開始した場合は、その直前に泊まった宿屋の前か、キャンプの道具を使った場所から始まります。

—ワンポイントアドバイス①—

重さという概念が加わって、アイテムの選択に一種のパズル的な要素が生まれました。したがって、持てる重量の範囲内でいかに有効なアイテムを選択するかが、ハイドライド3克服のための第一歩。面倒がらずにレベルアップのたびに、最適な装備を買い整えれば、戦いもグッと楽になるはず。とは言っても重量制限いっぱいまで持ってしまうと、洞窟などで得られる大切な道具を持ち帰れなくなってしまうこともあります。こんな時は高価な物を捨てる思い切りが大切です。いくら高価な物でもどこかで売っていれば後で買い直す事ができますが、どこにも売っていない物ばかりはお金では取り戻すことができません。

ゲームの中のウィンドウ

ゲーム進行中にオープンキーを押す事によって、いつでもマルチウィンドウを呼び出す事ができます。このウィンドウでは、ゲーム進行中に絶えず必要でない処理を主に行います。それではウィンドウごとに説明しましょう。

●メニュー（Menu）

次の処理を選択するウィンドウです。このウィンドウのみが表示されている時にキャンセルキーを押すとゲーム再開となります。

●足もとを見る（Look Here）

自分の足もとを調べるウィンドウです。宝箱を開ける時などに使用します。このウィンドウを使用するには、まず、調べたい場所の真上にキャラクターを移動させてから、ウィンドウを呼び出してください。足もとに何かがあれば、メッセージが表示されます。

足もとが宝箱の場合は、「宝箱があります。どうしますか？」のメッセージに続いて、宝箱をどの方法で開けるかを尋ねてきます。カーソルを移動させて、決定キーで決定してください。僧侶など、器用さの低いと思われるキャラクターの場合は、魔法の呪文を使って宝箱を開けたほうがいいと思います。ただ、そのためには「調査（Inspection）」という呪文を覚えていなければいけません。

宝箱には多くの場合、ワナが仕掛けてあるでしょう。そのワナのレベルよりも、器用さや教養が勝っていれば問題なくワナを外してくれるのですが、ワナにかかった時はどうなるのでしょうか。少々ワナの種類を書いておきますので、研究してみてください。

①毒針（Poison needle）

宝箱だけではなく、いたるところに仕掛けられているポピュラーなワナです。解毒の呪文を覚えてしまえば何も怖くはないのですが、レベルの低いキャラクターがこのワナにかかった時などは、絶命の危険があります。

②爆弾（Bomb）

宝箱を開けた瞬間に爆発するタチの悪いワナです。体力が著しく低下するため、このワナにかかった後、怪物に襲われると非常に危険です。

③幻聴（Silence）

このワナにかかると、そのキャラクターはしばらく魔法の呪文を一切使えなくなってしまいます。魔法の呪文を主とする僧侶にとっては、致命的ともいえる恐ろしいワナです。

●魔法の呪文を使う（Use Magic spell）

呪文を一つも覚えていない時は、いくら魔力があっても使う事はできません。何か呪文を覚えている時は、その呪文の一覧表が表示されます。使いたい呪文にカーソルを合わせて、決定キーを押してください。呪文を唱えるだけの魔力がキャラクターに残っていれば、その魔法が効力を発揮します。魔法によっては、いきなりゲームを再開したり、目に見えて効果が現れないものもあるので注意してください。

呪文を使うためには、その呪文を唱えるために必要な魔力を持っていなければいけません。この魔力は呪文を使えば使うほど消費していきます。呪文を唱えるために必要な魔力が無くなってしまった時は、何もせずに「メニュー」ウィンドウへ戻ります。

無くなった魔力は、宿屋で泊まるか、薬草を食べる（使う）事によってのみ、再び復帰させる事ができます。

魔法の呪文一覧表

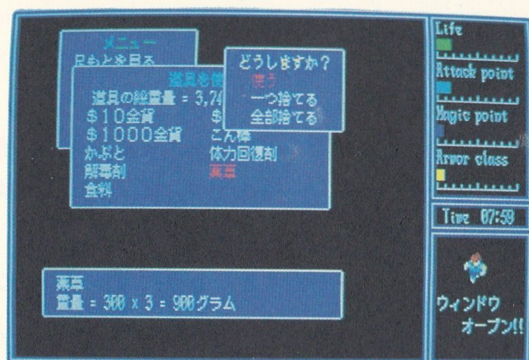
魔法名	消費MP	基本効果
幻覚　Revolve	5	相手の移動方向を反転させる
解毒　Detoxication	5	体内の毒素を消す
治ゆ　Cure	15	傷ついた体力を回復させる
深度　Depth	5	現在の位置を調べる
調査　Inspection	10	宝箱のワナを外す
移動　Transfer	30	最後に立ち寄った街へ瞬間移動する
恐怖　Terror	7	相手の Armor class を引き下げる*1
幻惑　Cloud	7	相手の Attack point を引き下げる*1
睡眠　Sleep	10	相手を眠らせて動きを止める*2
防衛　Protect	10	自分の Armor class を一時的に引き上げる
攻撃　Enhance	20	自分の Attack point を一時的に引き上げる
無敵　Max-power	30	自分を一定時間無敵にする

＊1　効果は画面内にいる相手にのみ有効。

＊2　足の動きが完全に止まるだけで、相手からの攻撃はなくなりません。

プロローグを読んでいただくと分かるのですが、今回のゲームでは魔法によって敵にダメージを与えるものは一切ありません。したがって敵に対する攻撃は、全て剣や飛び道具などで行う事になります。

●道具を使う（Item Display）



ゲーム中に発見したもの、商店で購入したもの、所持金貨、食料、及びオイルなどの種類と数、全てのアイテム（道具）の重量の合計を表示します。アイテムは、金貨の他に最大20種類まで持つ事ができます。所持金は金貨の種類と数で決まります。金貨もアイテムの一つとして扱われます。数量は一つのアイテムについて最大255個まで持つ事ができます。

さて、このウィンドウではアイテムを使う（装備する）・はずすの選択や、捨てるなどといった処理ができます。アイテムの一覧表が表示されますので、カーソルで選択して決定キーを押してください。そのアイテムの重さと数が表示されます。写真を見てください。薬草が選択されているところが表示されています。一番下のウィンドウに表示されている「300×3＝900グラム」を説明すると、まず、初めの300が薬草一つ当たりの重量です。この場合は300グラムですね。次に×3とあるのが持っている個数です。そして薬草の総重量は900グラムと表示されているわけです。

次に「どうしますか？」と表示されますので、カーソルを移動させて目的の行動に合わせた後、決定キーを押してください。この時点でキャンセルキーを押せば、アイテムの選択に戻ります。既に装着しているアイテムであれば「はずす」、未使用のアイテムなら「使う」と選択肢が変わります。

この中で「捨てる」というコマンドがあります。もし、間違ってゲームを解く上で大切なものを捨ててしまっても、ゲームは必ず解けますので、安心してください。何が大切かはプレイヤーの判断にもよりますが、捨ててしまってあわてるよりも、大切なものはすてないようにするべきです。

アイテムについての詳細は、「道具の紹介」（P.27）で説明します。

●自分の状態を知る（Status Display）

自分の状態を確認するためのウィンドウです。このウィンドウを選択すると、まずキャラクターの状態を示すパラメータが表示され、キー入力待ちになります。ここで表示されているパラメータについては、「キャラクターの状態」（P.7）の項で説明したものと、まったく同様のものです。

次に決定キーかキャンセルキーを押すと、もう一つウィンドウが表示されます。ここでは次のパラメータの確認ができます。

◎自分の状態（Condition）

次の5種類の状態が表示されます。

正常	Normal ……………	この表示がされていればとりあえず安全です。
危険	Danger!! …………	死ぬ寸前!! 早急になんらかの手をうちましょう。
毒	Poison ……………	身体が毒に冒されています。早く解毒を。
食事がしたい	Want a meal ……	お腹がすいています。食料を食べさせてやってください。
眠い	Sleep ………………	睡眠不足で腕力が低下しています。早く宿屋で眠って鋭気を養ってください。

◎所持金（Have Gold）

キャラクターが現在所持している全財産を数値で表示します。

◎使いこなす（Master）

キャラクターが、使いこなす事ができる武器の最大重量を表示します。この重さより重い武器を装備してしまうと、その武器本来の破壊力は失われてしまいます。

◎持てる重量（Have weight）

キャラクターが、持ち歩く事のできるアイテムの最大重量を表示します。この重量を超えてアイテムを持つ事も可能ですが、キャラクターの移動のスピードが格段に落ちてしまいますので、この重量範囲内に抑えるべきでしょう。

◎装備（Equipment）

現在装備（装着）している武器や防具などを表示します。

●その他の機能（Other Functions）

ゲームに直接関係ない機能を集めたウィンドウです。次の3種類の機能があります。

◎表示を変更する（Change Message）

ゲーム中のメッセージ表示に使われる言葉を変更します（日本語と英語の

切り換え)。機能的には、「準備」(P.5)の項の「表示を変更する」とまったく同様です。

◎スピード切り換え(Speed Changeover)

ゲーム全体の進行スピードを変更します。選択キーを左右に動かして、緑色のバーメーターを任意のスピードの位置へ移動させてください。緑色のバーメーターが小さいほど、ゲームの進行スピードは速くなります。スピードを決めたら、決定キーを押してください。この時にキャンセルキーを押すと、バーメーターを変更する以前のスピードのままで変更されません。

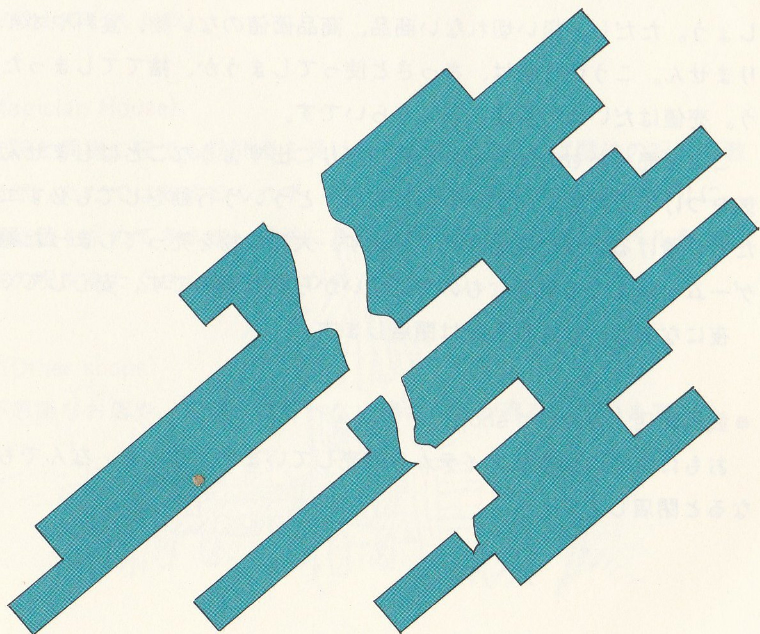
◎ゲームエンド(Game End)

現在のキャラクターでの冒険を中断したい時に使います。本当に中断してもいいか確認してきますので、「はい/いいえ」を選択して決定キーを押してください。キャンセルキーを押せば「メニュー」ウィンドウに戻ります。

このウィンドウでゲームを中断すると、タイトルデモへ戻ります。「ゲームエンド」を選択してゲームを中断したキャラクターは、最後に泊まった宿屋までのゲーム状態しか記憶していません。どうしても、それまで冒険していたゲーム状態を記憶させたい時は、一度宿屋に泊まってから、「ゲームエンド」を選択するようにしてください。

ワンポイントアドバイス②

ゲーム内部でその独自の時間が流れているのは先刻御承知のとおりです。23時の次は00時になります。現実の世界では、このことは「翌日になった」と言います。そうです、表示こそしませんが、ハイドライド3の内部システムにおいても月日が流れているのです。これは宿屋で一泊しても、キャンプを張っても一日が過ぎているということです。寝るという事は、従来のＲＰＧでいうデータセーブなのですが、だからといってむやみやたらに寝泊まりするのも考えものです。やはり、真昼間から宿屋で寝泊まりはしないほうがよいでしょう。最後のエンディングで出力されるパスワード（後述）には、ゲーム内部の月日で何日で解いたかが記録されていますから、本当の意味での早解きを自認する人は、なるべく規則正しい生活を送るようにしましょうね（早く解く事が目的じゃないんだけどな〜）。



街の内部

街の中では人々が生活を営んでおり、さまざまなお店が存在しています。アイテムの売買や宿泊などは、やはり現実の世界と同様、このフェアリーランドでもお金によって取引されます。ハイドライド3の場合、お金に困る事は少ないはずです。買物は慎重かつ大胆に行いましょう。お店に関しては全てウィンドウ処理で行われます。画面の指示に従って操作していけば、簡単に買物を行う事ができます。

商品を扱うお店では、キャラクターの魅力や善悪の度合いによって、その商品の販売価格が高くなったり安くなったりします。ですから、売買を少しでも有利にしたければ、少なくとも精神力だけは最高値にしておくことが賢明です。お金に余裕があれば、気にするほどではないかもしれません。

それではお店の種類ごとに説明していきましょう。

●なんでも屋（General shop）

おもに生活用品を販売しています。また、商品の買い取りもしていますので、不要になったアイテムがあれば、このなんでも屋で売ってしまったほうが得策と言えるでしょう。ただし、扱い切れない商品、商品価値のない物、食料やオイルなどは引き取りません。こういう物は、さっさと使ってしまうか、捨ててしまった方がよいでしょう。売値はだいたい買値の75%ぐらいです。

ここで売ったものは、それを再び売りに出すようなことはしません。売る時は充分気をつけてください。ゲームとしては、どういう行動をしても必ずエンディングまでたどり着けるように設定されています。大切な物を売ってしまった場合でも、それがゲームを解く上で重要なものではないから売れるのです。安心してくださいね。

夜になると、なんでも屋は閉店します。

●武器商店（Weapon shop）

おもに戦闘に関するアイテムを販売しています。ここも、なんでも屋と同じく夜になると閉店します。

●宿　屋（Inn）

キャラクターが疲れた時、傷をいやしてくれる場所です。料金は一律＄1,000です。体力・魔力とも完全に回復でき、朝食は食べさせてくれるという、良心的なお店です。

ここで寝る事によって、一日の冒険の記録がゲームデータとしてセーブされます。機種によって直接外部記憶装置（ディスク、S-RAM カートリッジ等）にゲームデータが出力されるものと、パソコンのメモリに対してのみゲームデータを出力するものとに分かれます。詳しくはハードウェアマニュアルを参照してください。

●銀　行（Bank）

あまりにも利用者が少なかったため、とうとう封鎖されてしまいました。やはり自分のお金は自分で守るしか方法は無いようです。

●聖なる寺院（Holy Shrine）

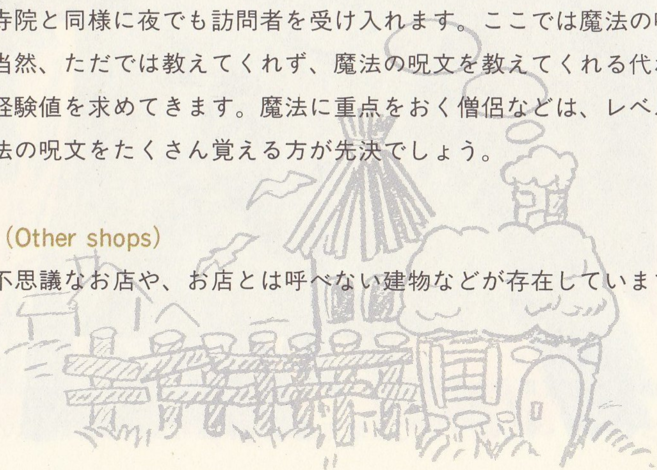
ここでは夜でも訪問者を受け入れます。ここではキャラクターのレベルをアップさせる事ができます。レベルアップに必要な経験値がたまっていれば、その必要経験値分と引き換えにして、キャラクターのレベルをアップさせてくれます。レベルアップするだけの経験値がなかった時や、レベルアップを拒否した時は、次のレベルアップに必要な経験値を教えてくれます。

●魔導師の館（Magician House）

ここも聖なる寺院と同様に夜でも訪問者を受け入れます。ここでは魔法の呪文を教えてくれます。当然、ただでは教えてくれず、魔法の呪文を教えてくれる代わりに、キャラクターの経験値を求めてきます。魔法に重点をおく僧侶などは、レベルを上げる事よりも、魔法の呪文をたくさん覚える方が先決でしょう。

●その他のお店（Other shops）

その他にも、不思議なお店や、お店とは呼べない建物などが存在しています。



ワンポイントアドバイス③

キャラクターが聖なる寺院でレベルアップする時は、各パラメータの上昇に若干の運（乱数）が入っています。めったにありませんが、本当に運が悪いと全然キャラクターのパラメータが上がらない事もあるようです。

そこで一計。レベルアップするだけの経験値がたまったら、とりあえず宿屋で寝ます。そして翌朝聖なる寺院へ行きレベルアップしてもらいます。パラメータの上がり具合が気に入らなければ、ウィンドウを開いて、すかさず「ゲームエンド」。タイトルデモから再び「準備」のウィンドウへ戻り、ゲームを再スタートします。宿屋の前から始まりますから、聖なる寺院へ入って……、を自分が気に入るまで繰り返すわけです。セコイと思うことなかれ。チリも積もれば大きな山になりますぞ。

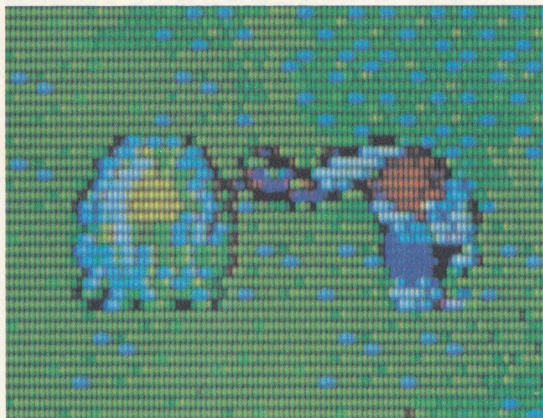


戦　闘

敵に攻撃をしかけるには、攻撃キーを押す事で行います。この時装備している武器によって、直接攻撃と間接攻撃に分かれます。攻撃が相手に当たっても、それが全て相手にダメージを与えるとは限りません。内部的には、自分の腕力から計算された値が、相手側の機敏さを上回った時に、はじめてその攻撃は有効と判断されます。

まず、攻撃をしかけると攻撃を受けた側は、真赤に光ります。次にその攻撃が有効であると判断されると、相手の上に「HITマーク（白い爆発で表示される)」が点滅します。慣れれば画面を見なくても、効果音で有効か否かを聞き分ける事ができるはずです。

攻撃が有効だった場合は、相手の体力を引き下げる事になります。体力をどれだけ下げる事ができるかは、自分の攻撃力と相手の防御力から計算されます。したがって、あまりにも防御力が強い相手に対して、貧弱な攻撃力で挑むとせっかくの攻撃が有効でも、全然ダメージを与えられないといった事が起こり得ます。幸運の値が大きければ、より大きなダメージを相手に対して与える事もあります。

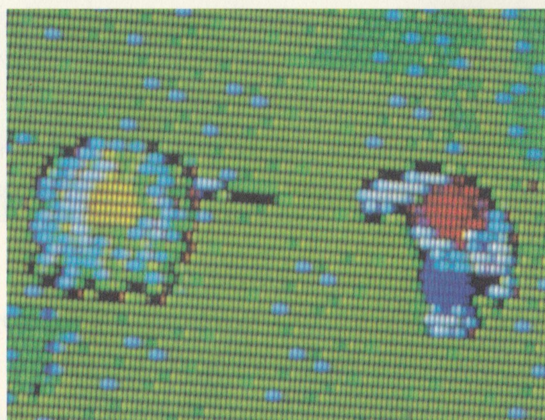


●直接攻撃

怪物たちに対して、手にした武器で直接ダメージを与える事を、直接攻撃と呼びます。この直接攻撃には、素手による攻撃及び剣・こん棒・オノなどの武

器による攻撃があります。

攻撃値は、そのキャラクターが持つ基本値に、武器の基本攻撃値がプラスされて求められます。したがって、そのキャラクターの強さによって、攻撃の値が大きく変わります。また直接攻撃では、武器の長さによって壁越え攻撃という高度テクニックが可能です。



●間接攻撃

攻撃をしかけると、遠くの敵まで武器が飛んでいってダメージを与える事を、間接攻撃と呼びます。この間接攻撃に分類できる武器には、パチンコ・やり・弓があります。

直接攻撃と異なり、武器の装備後の攻撃値は、どんなキャラクターが持っても一定となります。キャラクターの強さに左右されないため、ある程度強くなったキャラクターには不利かもしれませんが、やはり遠くの敵を攻撃できるというメリットは、その欠点を補って余りあるかもしれませんね。

道具の紹介

◉商店で購入できるアイテム

商店で購入できるアイテムは、比較的低価格のものが多いようです。高価に見える武器なども、その武器を使いこなせるレベルになれば、ラクラク購入できるぐらいのお金が貯まっているでしょう。

以下にアイテムの説明をします。アイテムのデータは、左から名前・定価・重量となっています。定価で売っている事はめったにありません。

ナイフ（Dagger）　$50　500g



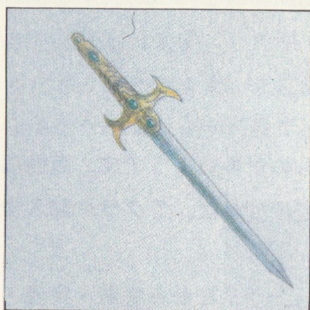
初心者用の武器です。どんな人にも使いこなす事ができるよう、非常に軽く作られています。しかも低価格。さすがに攻撃力は値段に正比例して低いのですが、まあ素手よりははるかにマシでしょう。

短剣（Short Sword）　$1,000　2,000g



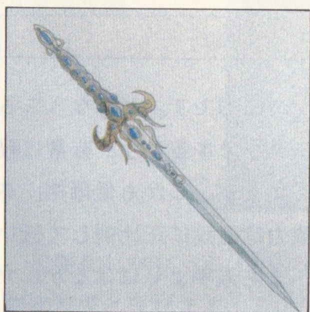
戦士系のキャラクターなら持つ事になるでしょう。攻撃力は普通くらい。

長剣（Long Sword）　$5,000　4,000g



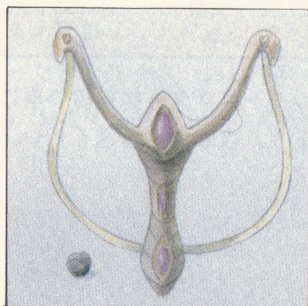
攻撃力はかなりのもので、ゲーム中盤にかけて大いに威力を発揮するでしょう。戦士には必需品となるかも。剣の長さが一番長いのも魅力でしょう。

聖なる剣（Holy Sword）　$20,000　6,000g



売られている剣の中では最高の破壊力を発揮する武器。これだけ重いと使用するキャラクターにも、相当のレベルが必要となるでしょう。

スリング（Sling）　$100　1,000g



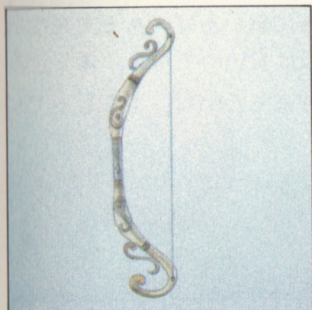
初期の状態から、誰でも使いこなす事ができ、しかもかなりの効果が望める、一番安価な間接攻撃用武器です。アクションゲームの苦手な人は、まずこの武器を装備する事をお勧めします。ただし、攻撃力はかなり低くなっています。

やり (Spear)　＄3,000　3,000g



攻撃用の飛び道具の中では、標準的な攻撃力を持っています。やりは同時に2つまで、投げる事ができます。

小型の弓 (Little Bow)　＄5,000　3,000g



攻撃用の飛び道具という点では、やりと同じようなものですが、こちらの武器のほうが射程距離が長く、遠くの敵をねらう事ができます。

こん棒 (Club)　＄500　1,000g



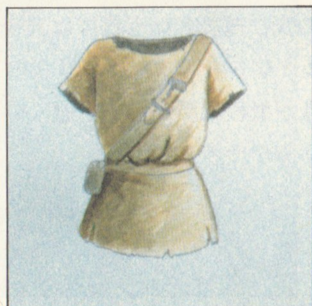
名前は悪いが使える武器です。初めはナイフかこん棒か、どちらを使うか迷う事でしょう。こん棒のほうが多少重いので、アイテムをたくさん持つには不便かも。

オノ（Axe）　$4,000　5,000g



とにかくコストパフォーマンスが高いのがこの武器の魅力です。反面、けっこう重量がありますので、腕力の強いキャラクターしか使いこなせないという欠点があります。

革の服（Leather Suit）　$500　3,000g



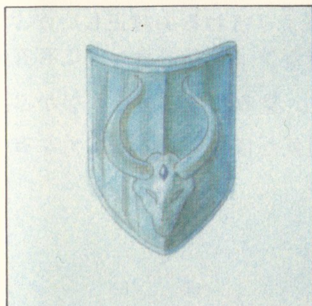
なめし革で縫いあげてある丈夫な服です。値段は安いのですが、体を包み込む必要があるために、重くなっています。

鎖かたびら（Chain Armor）$5,500　5,000g、



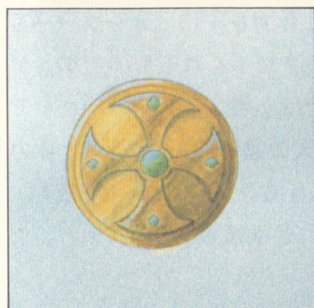
小さな鎖を組み合わせたヨロイです。動きやすいのはいいのですが、重さのわりに防御力が少なめなのが気になるところです。

盾（Shield）　＄450　2,000g



量産型のごく普通の盾です。値段がとても安いのですが、それ以外はこれといった特徴はありません。

精神の盾（Mind Shield）　＄1,000　5,000g



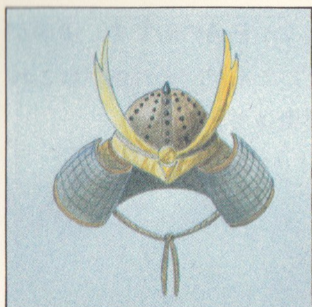
盾で使用している金属の材質を向上させ、防御力を２倍にまで高めたものです。そのかわり、重量も２．５倍と増加しているので、結果としては悪くなっています。

かぶと（Helmet）　＄400　1,000g



敵からの攻撃に対して、キャラクターの頭部を護るものです。比較的軽くて低価格なので、少しでも身を護りたい人には必須のアイテムと言えるでしょう。

和風かぶと（Yamatec）　$1,500　3,000g



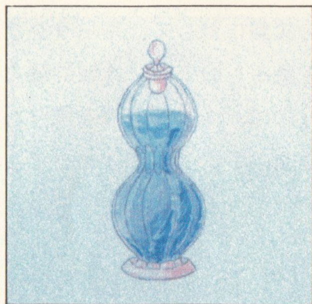
日本古来より伝わる由緒正しいかぶとが、なぜかフェアリーランドに存在しています。見るからに強そうなかぶとで、実際見た目の通りの防御力を有しています。

体力回復剤（Heal）　$50　100g



失われた体力を＋10（メーター一目盛分）回復させてくれるものです。ゲーム序盤では必須アイテムのひとつです。その効果の違いによって、＋3体力回復剤（三目盛分）・＋5体力回復剤（五目盛分）と種類があります。

解毒剤（Antidote）　$100　100g



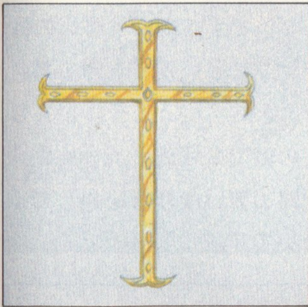
毒に侵された体から全ての毒素を消してくれる働きをします。
宝箱に仕掛けられているワナや、洞窟内のワナなど、あちらこちらで毒の洗礼を受ける事になるでしょう。毒を消す事ができなければゲームオーバーになってしまいます。解毒の呪文を覚えるまでは必須のアイテムですね。

ソーマの杯（Cup of Soma）　$10,000　300g



体力がゼロになった時、この薬を使っていれば再び体力をよみがえらせる事ができます。なるべくなら、この薬に頼らないような冒険をしてください。

神の十字架（Cross of God）　$10,000　1,000g



このアイテムを持っていると、神の御加護によりキャラクターの防御値が上昇します。

戦士の石（Stone of Fighter）　$5,000　1,000g



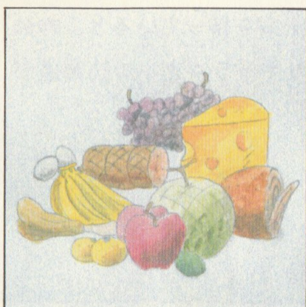
この石を使う事により、キャラクターの攻撃値が上昇します。ひょっとしたら、それ以外にも何か変化が起こるかもしれません。

キャンプの道具（Tool of Camp）　＄200,000　5,000g



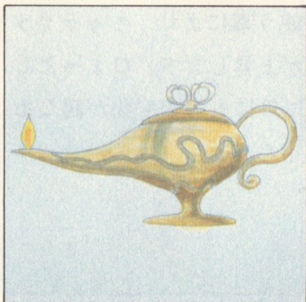
洞窟内に閉じ込められたり道に迷ったりして、宿屋に帰ることができなくなった時に、その場でキャンプを張って一日寝泊まり（セーブ）する事ができます。

食料（Food）　＄250　500g



食事をしないと生きていけないのは、フェアリーランドといえども同じ事。食料は絶対にきらさないようにしましょう。どこの街でも販売しています。ただし、食料の買い取りは絶対してくれないみたいです。

ランプ（Lamp）　＄10,000　1,000g



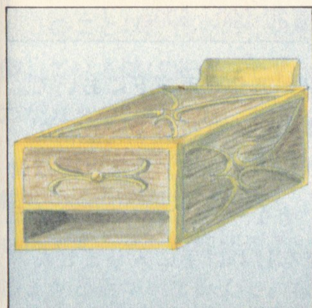
暗闇を照らしだすために必要なアイテムです。ただ、夜の暗闇だけは照らす事ができません。洞窟内を探索するためには絶対必要です。ランプはオイルが無いと光りません。ランプとオイルの使い方は各自で研究してみてください。おもしろい発見があるかもしれませんよ。

以上紹介したアイテムのほかにも説明していないものが多数あります。実際に使ってみて効果を確かめてください。

◉宝箱などから得るアイテム

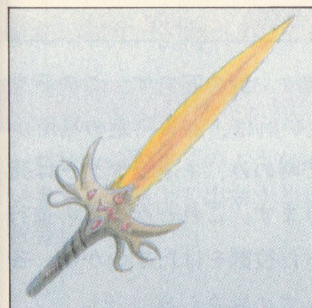
ゲーム中、宝箱を見つける事があります。この中には商店で販売しているものの他に、未知のアイテムが入っている事があるでしょう。その未知のアイテム全てを紹介してしまっては、面白みが失せてしまいますので、ほんのさわりだけ紹介しましょう。値段は店での予想買い取り価格です。

両替機（Gold Exchanger）　＄5,000　500g



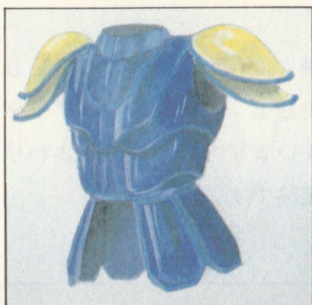
＄10金貨のような額の小さい金貨をたくさん持つと、それだけでかなり重くなってしまいます。両替機を使うと、額の小さい金貨を額の大きな金貨へと変換してくれます。これでいつでも身軽になりますね。

炎の剣（Fire Sword）　＄50,000　3,000g



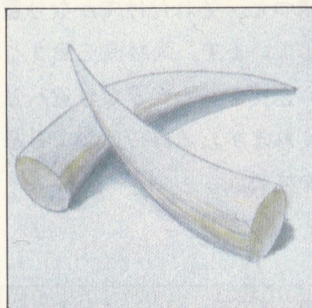
フェアリーランドにおける剣の中でも、最大級の攻撃力を誇る剣です。その剣先からは強力な火炎球が飛び出し、敵の体力を確実に奪うでしょう。一度は手にしてみたいものです。

魔法のヨロイ（Magic Armor）　$20,000　5,000g



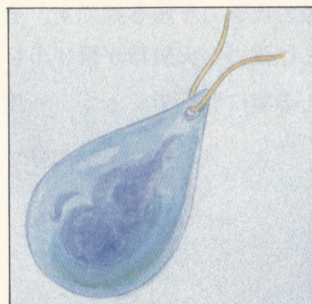
このヨロイには不思議な呪文がかけられており、その効果は未来永劫決して失われる事はありません。このヨロイを身につけた人は、そのあまりの身軽さに驚く事でしょう。

ドラゴンの牙（Fang of Dragon）　$20,000　500g



美しいフェアリーランドにおいて、もっとも美しいと言われているのが、このドラゴンの牙です。危険と美は背中合わせ。そう、ドラゴンの牙はドラゴンを倒さなければ手に入りません。

雲の石（Stone of Cloud）　$500　200g



妖しく輝やく謎の石です。この石を使ってさえいれば、ある特定の場所から落下した時のみ、キャラクターは死ななくなります。これがゲームの進行にどういった役割をはたすのかは、各自プレイしてのお楽しみ。

怪物たちの紹介

フェアリーランドのあちらこちらに次々と出現する怪物たち。この怪物たちは全てが邪悪な存在とは限りません。姿形は醜く凶暴そうでも、実はとても温厚で優しい性格の生物なのかもしれません。見かけで判断してはいけません。判断する正確な基準はただ一つ。先制攻撃をしかけてくる怪物が邪悪な存在です。ためらわずにやっつけてしまいましょう。それ以外の怪物には手を出さない事です。いつもは温厚な怪物でも、攻撃を受ければ、自らの身を護るために反撃してきます。

このことは、自分の心の善悪に大きな関係を持っています。悪い怪物だけを倒している時は良いのですが、善い怪物を倒してしまった場合は、自分の精神力がガタッと落ちてしまいます。

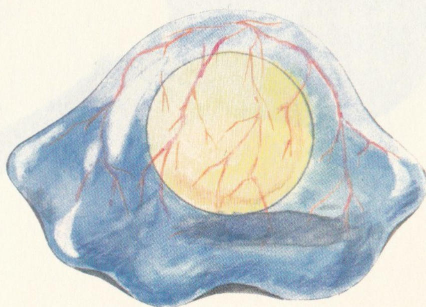
怪物たちの攻撃は非常に多彩です。そばによってきてチクチクと攻撃する怪物もいるかと思えば、いきなり遠くから電撃のようなものを飛ばしてくる怪物もいます。また、種類によっては背後をとれない怪物もいます。背後から攻撃しようと近づいていくと、振り向きざまに攻撃をしかけられたりします。敵からの攻撃には、充分すぎるほど注意してください。

では、怪物別に紹介していきましょう。

◉友好的な怪物たち

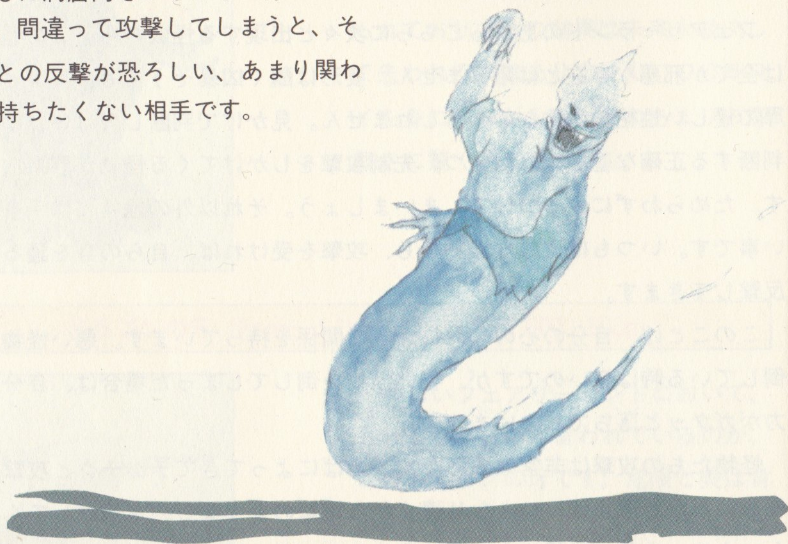
スライム（Slime）

ゼリーの固まりのような姿形をしています。通路上で出会うとよけるのに苦労します。



浮遊霊（Spirit）

おもに洞窟内をふらふらと漂っています。間違って攻撃してしまうと、そのあとの反撃が恐ろしい、あまり関わりを持ちたくない相手です。



吸血こうもり（Stirge）

ハーベルの塔と呼ばれている廃墟の中を、我が物顔で飛びまわっています。機敏性が高く攻撃してもなかなか当たりません。しかし防御力が低いために、こちらからの攻撃がHITすると、ほとんど一撃で死んでしまいます。



◉邪心を持った怪物たち

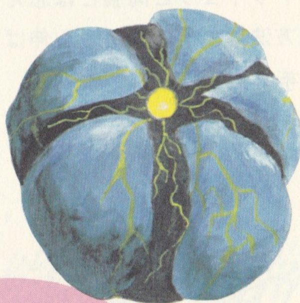
食人樹（Mantrap）

人の生血が大好物という、とんでもない怪物です。自分の根の範囲内に人間が近づくと、葉を飛ばして攻撃をしかけてきます。食人樹は攻撃の死角を見つければ、倒すことがラクになります。



バルバル（Valval）・エルガル（Elgul）

バルバル、エルガルともに体内に電気を貯えています。人間が近づくと高圧電流を放電します。さらにエルガルは神経が敏感なので、全方向に存在する相手に対して、ほぼ確実に放電してきます。



人面石（Galeb）

岩石に邪悪な意識や宿ったものです。人間に対して無差別攻撃をしかけてきます。小石を猛烈な勢いで吐いて攻撃してきます。体が硬いのでなかなかダメージを与えられないでしょう。



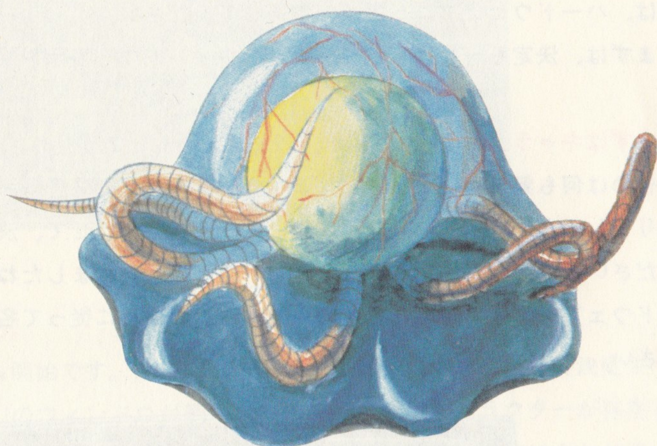
吸血鬼（Vampire）

言わずと知れた吸血鬼ですが、このフェアリーランドにおける姿形は、とてもドラキュラと同族とは思えません。攻撃方法は、その長い舌を伸ばしてきて相手の血を吸う事です。



ヘビースライム（Heavy Slime）

スライム族の高等な部類に属します。知能、行動性ともにスライムとは思えないような動きで人間をつけねらいます。どこに人間がいようと触手を伸ばしてダメージを相手に与える事でしょう。



とりあえずやってみよう

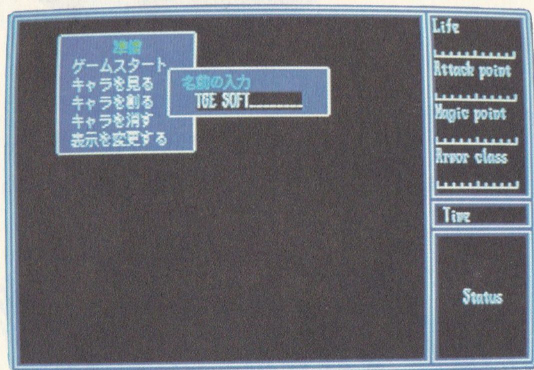
ゲームの進行が、今ひとつつかめない人は、この参考例を読んでください。自然にゲームの進め方が分かるようになるでしょう。

なお、文章中でのメッセージ表示は全て「日本語表示のみのモード」で行うことを前提にしてあります。また、この例の通りの操作を行っても、ゲーム進行が本文通りになるとは限らないことに注意してください。本文中のキーの説明は、ハードウェアマニュアルを参照してください。

まずは、決定キーを押して「準備」のウィンドウを表示させましょう。

①まずはキャラクターを新しく創ることから。

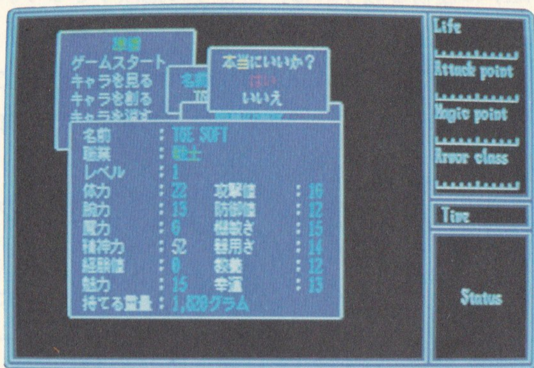
初めは何も無い状態から始まります。まずは自分の分身（キャラクター）を創りましょう。「キャラを創る」に赤いカーソルをあわせて、決定キーを押してください。「名前の入力」というウィンドウが表示されましたね。ここでは、ハードウェアマニュアルの「名前の入力方法」の項目に従って名前を入力してください。



次に「職業の選択」になります。自分の好きな職業を選択すれば良いのですが、ここでは試しに「戦士」を選んでみます。今、創ったばかりのキャラクターの状態が表示されます。ここでは、特に「腕力」に注目してください。戦士以外のキャラクターでも、この値だけは最高値になるようにすべきでしょう。

創ったキャラクターが気に入らなければ、「本当にいいか？」で、「いいえ」を選んで、もう一度職業を決めなおします。

下の写真の例では、いかにも強そうですね。「はい」を選択して、このキャラクターを登録しましょう。



②冒険への旅立ち。

いよいよゲーム開始です。「ゲームスタート」にカーソルを合わせて決定キーを押すと、「名前」のウィンドウが表示されます。複数のキャラクターが存在している時は、赤いカーソルを冒険に出したいキャラクターの名前に合わせてください。決定キーを押せばゲームスタートです。

初めは森の街と呼ばれている場所の前から始まります。



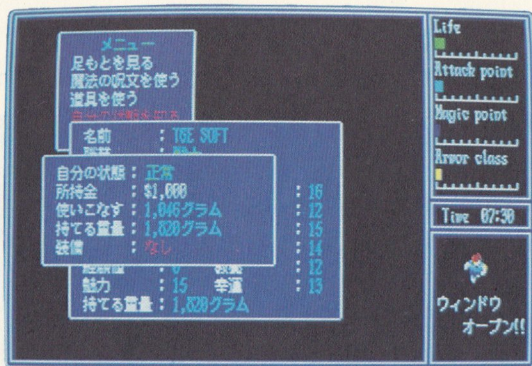
③まずは自分を知る。

画面上にはへんな恰好をした怪物がうろうろしています。あっ、ダメダメ、何も持たずに戦ってはダメですよ。よっぽどアクションゲームが得意でもないかぎり、何も持たずに怪物と戦うのは、あまりに危険すぎます。まずは装備を整える事が先決。すぐに上にある街の門の中に入ってください。

さて、いろいろな武器を買う前に、自分がどれだけの重さまで持つことができるのか、どの重さの武器まで使いこなすことができるのかを知らなくてはいけません。

そうです、自分の状態を知るにはウィンドウでしたね。オープンキーを押してウィンドウを呼び出してください。

初めに、「自分の状態を知る」を選択して決定キーを押してください。キャラクターを創る時に見たウィンドウが表示されます。次に、もう一度決定キーを押してください。



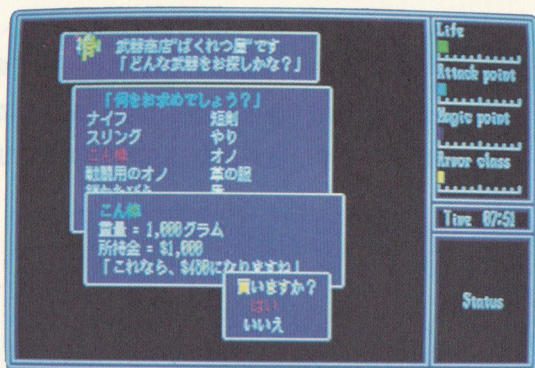
この中で、特に重要なのが「使いこなす」と「持てる重量」です。

キャラクターは、「使いこなす」で表示された重量よりも重い武器を使うことはできません。この例のキャラクターは、1kg (1000g) の武器ならなんとか使いこなすことができそうですね。

またキャラクターは、「持てる重量」で示された範囲内で、全ての道具を持たなければいけません。例えば1kgの武器を持ってしまうと、残りは820gしか持てないわけです。

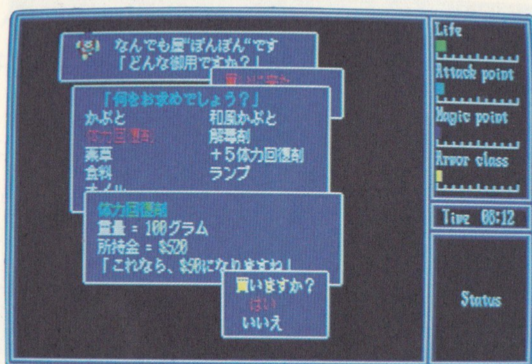
④装備を買いそろえて、いざ。

③のことを確認したら、次は商店へ向かいましょう。入口が開いている建物に飛び込んでみましょう。どうやら、ここは武器商店のようですね。さて、何を買いましょうか。1 kg以内の武器を探すと……、ありました。「こん棒」がちょうど 1kgです。



値段もけっこう手頃だし、この武器を購入して使ってみることにしましょう。「買いますか？」のウィンドウで「はい」を選択して、決定キーを押してください。これで「こん棒」を買ったことになります。武器商店から出るには、キャンセルキーを押してください。ちゃんと街に戻りましたか？

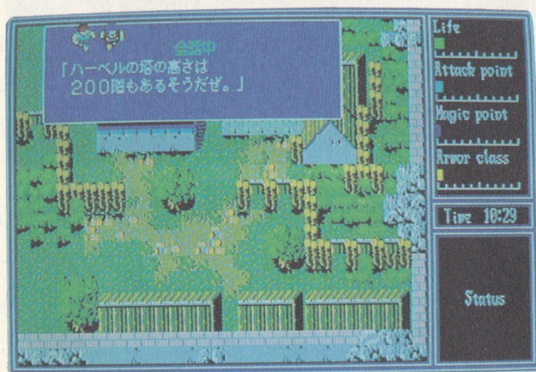
次に入ったお店は、なんでも屋"ぽんぽん"です。ここでは商品の売買を行っているようですね。今日は買い物に来たので、「買いに来た」を選択しましょう。



敵にやられた時は傷を治さなければいけないので、ここでは体力回復剤を購入することにします。食料も欲しいけど、あまり持ち過ぎると歩けなくなってしまうからね。いまのところは、キャラクターのお腹がすくたびに、食料を買って食べることにしましょう。 体力回復剤は、重量制限の許すかぎり、いくつあっても邪魔にはならないので、この例では5個買ってしまいます。買物がすんだら、キャンセルキーでお店の外に出ましょう。

⑤フェアリーランドの人々は、皆友達だ。

やあ、人々が大勢歩いていますね。彼らはフェアリーランドについて、いろいろな情報を知っているはず。まずは彼らの話に耳を傾けようじゃないか。



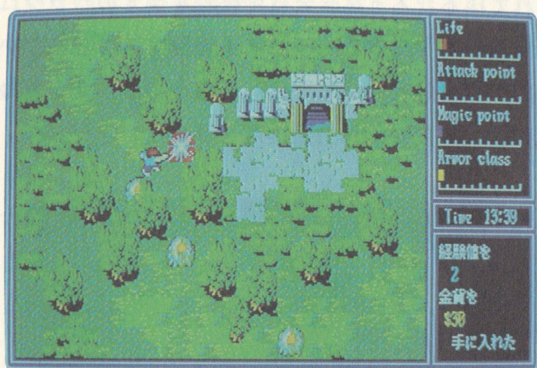
う〜む、ハーベルの塔とかいうのが怪しそうだぞ。でもどこにあるんだろう？



そっかあ、この街から北に行くとあるのか。………こういった感じで会話と会話がつながっていきます。新しい街に入ったら、とにかくいろいろな人々と会話をしましょう。

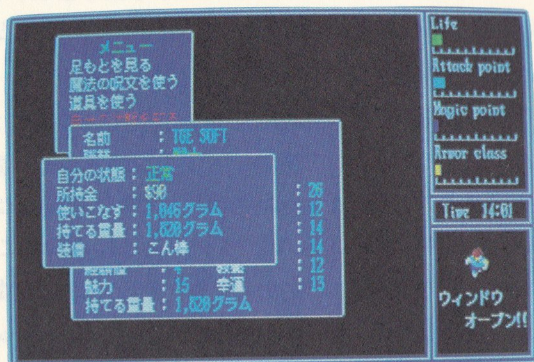
⑥怪物退治に出発だい。

情報も会話でかなり得た。さあ、いよいよ冒険の時がきたんだ。街の外へ出ると危険がいっぱい、怪物もいっぱいだ。怪物の後ろにまわりこんで、攻撃キーをたたいて攻撃だ。攻撃をうけた怪物は赤く、そして白く点滅する。鈍い音と共に怪物は消えさり、後には経験値と金貨が残る。………んっ、ちょっと待った。こん棒を使っていないじゃないか………。



そう、買っただけではダメなんだ。ちゃんと装備しないとね。で、どうするかというと、オープンキーでウィンドウを開く。そして、「道具を使う」を選択するんだ。「こん棒」を持っているのが分かるよね。これは、今は持っているだけで、使ってはいないんだ。だから、右の Attack point のメーターも変わっていない。

「こん棒」にカーソルを合わせて決定キーを押す。すると、重量と数が表示されてから、「どうしますか？」と尋ねてくる。ここで「使う」を選択するんだ。えっ!? 画面に変化がないって？ 右の Attack point のメーターをよく見てごらん。少し増えているのが分かるだろう。「メニュー」ウィンドウに戻った後、「自分の状態を知る」ウィンドウを開き、さらにもう一回オープンキーを押すんだ。今キャラクターが何を装備しているかが表示される。



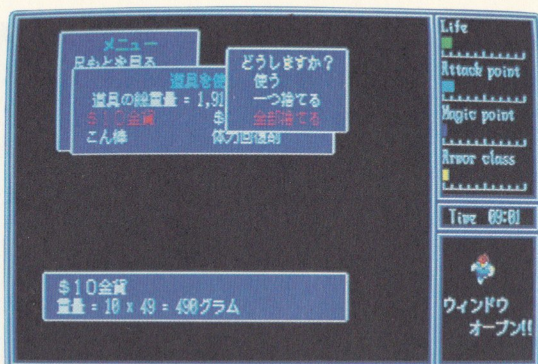
ほら、装備されているだろう？　これで怪物を倒すのがラクになるはずだ。

さて、初めは無理してフェアリーランドを冒険することはない。レベル2になるまでは、街のそばを離れないようにして戦うのがベストだね。怪物からダメージを受けた時は、すばやく体力回復剤を使おう。



⑦うっ、重い……。

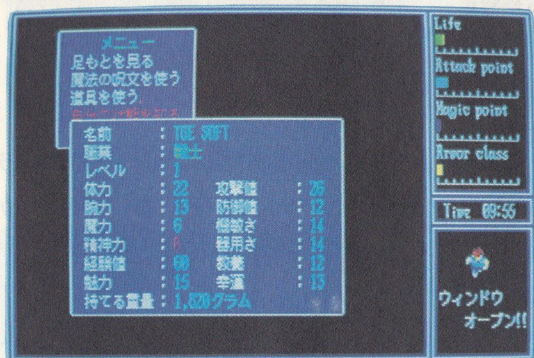
ゲームを続けていると、急に足取りが重くなった。あわてて、オープンキーを押してウィンドウを開く。そして「道具を見る」を選択すると、1,910ｇとなっているではないか。「持てる重量」は、最大1,820ｇなので、これではすでに重量オーバーだ。＄10金貨を見ると49枚も持っている。どうやら＄10金貨が貯まってしまって、全体的な重量が増えてしまったようだ。



ここはもったいないけど、$10金貨を全部捨ててしまおう。人によっては体力回復剤を、一つだけ捨ててもかまわない。これで「道具の総重量」は1,420g となり、再び歩けるようになった。

⑧俺は悪者だった。

と、ここまでゲームを進めて、今、気がついた。なんと精神力が、0と赤く表示されているではないか。



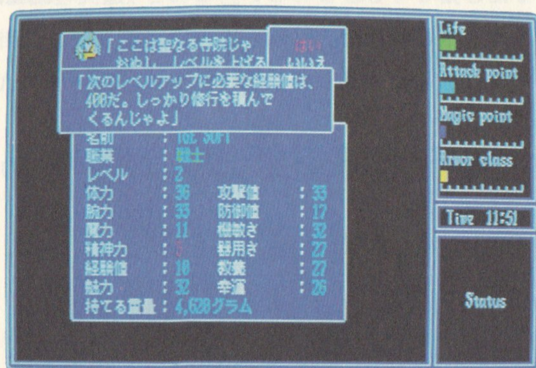
精神力は、キャラクターの心の善悪を示している。何かいけない事をしただろうか。そういえば、「樹木の精」とかいう怪物だけは、こちらから攻撃しないかぎり、絶対に攻撃をしかけようとはしてこなかったな‥‥。

精神力は倒した怪物が、悪ならプラスに、善ならマイナスになる。邪悪な怪

物は、向こうから先制攻撃をしかけてくるはず。逆にいえば、怪物から手出しをしてこないかぎり、こちらから攻撃をしてはいけないということなんだ。同じ顔をしていても、全然違う種類だったということもある。このような場合でも、動きをよく観察すれば見分けられるはずだ。

⑨やったぜ!! レベルアップだ。

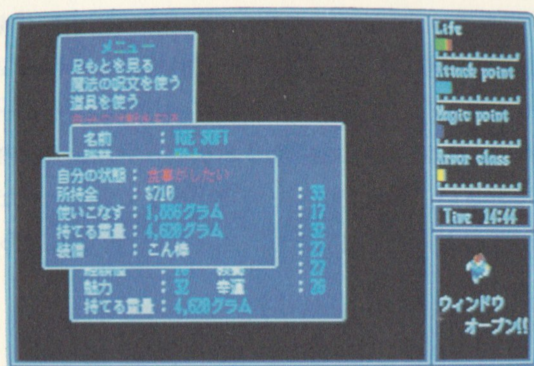
会話もそこそこに、朝早くから冒険にでているのなら、昼までには経験値も100を超えているだろう（人によっては夕刻までかかるかもしれない）。やった～、レベルを上げに行くぜ。森の街に戻って、確か北の方に………、あった、「聖なる寺院」だ。中に入ると、一人の老師が出迎えてくれた。



ここは、もちろん「はい」だ。レベルが2になり、全てのパラメータが上がっていく。魔力の上がり方が少ないのは、自分が選んだ戦士だからだ。これで新しい武器が使える。喜んで「自分の状態を知る」を見てガッカリ。なんと「使いこなす」がわずかに2kgを下回っていたからだ。残念。しかし、今度は全部で4 kg以上の道具が持てる。これで＄10の金貨を捨てなくても持ち歩くことができるね。

⑩食事がしたい。

よーし、レベルも上がったし、少しは遠出をしてみるか。と、勇んで飛び出したのはいいけれど、よく見ると体力が少し減っている。怪物から攻撃を受けたわけでもないのに………なぜ？、と自分の状態を見て驚いた。

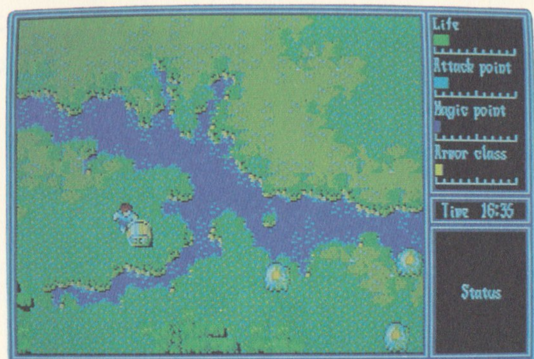


「食事がしたい」ときたもんだ。そういえば起きてから何も食べてなかったなァ。食事をするには、食料を買わないといけないな。確か、なんでも屋“ぼんぼん”で食料を売っていたから買いに行こう。＄10金貨を捨ててしまって、お金が足りない人は「こん棒」を売ってでも食料を買おう。

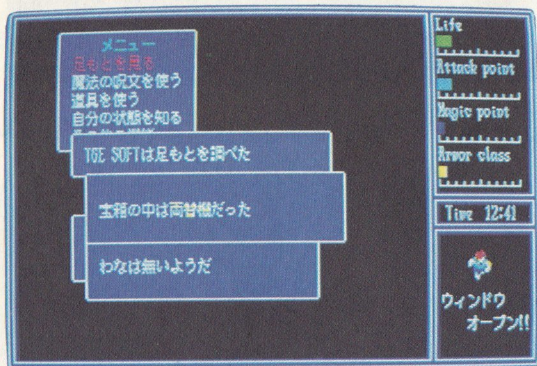
ここで、『食料を買ったのに、なぜ「自分の状態」が「正常」に戻らないんだ？』と疑問を持つはず。じつは、「食事がしたい」というメッセージが表示されたキャラクターは拒食症になり、自分から食事をしようとはしなくなるのです。だから、「道具を使う」を選択して、食料を「使う(食べるの意味になる)」にしなければいけないのです。

⑪宝箱を発見!!

お腹も満腹になったことだし、北の方へ遠出してみるか。‥‥怪物を倒しながら北へ向かうと、ついに発見、宝箱だ!!



宝箱の上に乗り、オープンキーでウィンドウを開き、「足もとを見る」を選択する。「宝箱があります」と表示後、どうするかを尋ねてくる。戦士である私はもちろん、「宝箱を手で開ける」を選択する（どちらにしても、この時点では魔法はまだ覚えていない）。「宝箱の中は両替機だった」とメッセージ。やった、やった、宝物を取ったぞ。両替機の効用は、本ゲームマニュアル内で紹介してあるので参照してください。これでいくら金貨が増えても大丈夫だ。なぜなら、金貨が重くなってきたら、両替機を「使う」すればいいのだから。



⑫無理は禁物。

冒険の途中、不思議な建物を見つけた。これがウワサの200階、ハーベルの塔か。だが、中に入ったとたんバルバルという怪物に襲われて、あわてて外に逃げ出した。……「敵を知り己を知れば百戦危うからず」という言葉があります。無理をしてまで先に進もうとせず、自分の強さに応じた怪物を見つけて戦うことが大切ですね。



⑬戦いすんで日が暮れて。

フェアリーランドも夜が近づいてきました。18時から日が暮れはじめ、20時で真っ暗になります。夜になると怪物たちの攻撃が激しくなります。ここはすなおに帰路につくべきでしょう。森の街に戻って、“キッドの宿屋”で疲れをいやしましょう。



フェアリーランドにおける、ある一日を例にして、ゲームの進め方を説明してみましたが、いかがでしたでしょうか。もっとも、ここに掲げたのは、あくまでも一例ですから、ユーザーの皆さんは、ご自分の思ったとおりの冒険をしてみてください。

●ハーベルの塔について。

ハーベルの塔は地上200階。全部の階を調べていたのでは時間がいくらあっても足りません。そこで、ちょっとしたコツを伝授しましょう。それは、昇れる時は、一気に最上階まで昇りきってしまうことです。早く昇り切るためには、ある機械にのればOK。そして最上階から順番に秘密を捜していけばラクに進むでしょう。

開発後記

苦しい闘いであった。自分の敵は、ある時はメモリであり、またはグラフィックであり、さらに開発時間であり、そして最終的には自己に潜む悪魔であった。特に今回は自分との闘いが苦しかった。何度逃げ出そうと思ったことか。なぜこんな事をしているんだと、真剣に悩んだこともあった。

そして、今、私は例えようのない感激に身を任せている。充実感や開放感と似てはいるのだが何かが違う。連帯感というか、みんなの力でここまでできたんだというような、そんなパワーに感激しているのだろうか。はっきりとは私にも分からない。ただ一つはっきりしている事は、目の前に完成されたばかりのマスターが存在しているという事実、それだけだ。

ハイドライド３で始まりハイドライド３で終わった年だった。冬、仕様書を書いていた。春、基本プログラムを作っていた。夏、メインプログラムを作っていた。秋、バグ取りに追われていた。そして今、再び冬が来ようとしている。あっと言う間の一年だった。

この短い一年という期間で、これだけの大規模のゲームを作れたのは、スタッフ全員の協力があったからこそ成し得たのである。特に、開発後記を書いてくれた３人のメンバーは、仕様変更のたびに辛い思いをした事だろう。でも彼らがいたからこそハイドライド３は完成したのである。誰が抜けても完成はしなかったはずだ。この場を借りて彼らに感謝したい。

ハイドライドシリーズが完結して思う事、それは一つの時代の終わりである。しかし、ハイドライドが完結したからといって、ARPGの終わりかと言えばそうでもない。むしろ、新しい飛躍のためのスタート地点に再び立ったと思っていただきたい。私は面白い事ならなんでもやってみたいし、そういった純粋に面白いと思えるようなゲームを開発したい。また、自分の創ったゲームを面白いと言ってもらう事が、私にとって一番の面白いゲームなのかもしれません。だからこそ、どんなに辛くても最後まで開発していけるのでしょう。

次回作は何をどういった形で創るのか、まだ具体的には考えていませんが、そこはそれティーアンドイーソフトの開発の事、またとんでもないゲームを生み出すでしょう。期待していてください。

開発部企画開発課
内藤時浩

やったー、やっと終わったぜ、悪夢のような日々は過ぎ去ったのだ。ハイドライド3のプログラミングとも、これでおわかれだ。これでおもいっきり羽をのばせるぞ。こんどの冬は、おもっいっきりスキーに行ってやる。

私が担当したのは、PC-88のサブルーチンと全機種のデモでした。

プログラムをしていて、いちばんつらかったのは仕様変更でした。ある日のことです。メインプログラムを担当していたN[13]こと内藤さんが、私のところに来て、「ねえプロプロ、メモリが足らないよー。なんとかならないかなー。すこしむずかしいかもしれないけど、×××のようにしたら、かなり助かるんだけど。あまりめんどうならいいけど……。」と言うのです。人のいい私は、つい「うん、いいよ。」と二つ返事で引き受けてしまうのでした。その他にも、MSX・MSX 2を担当していたJこと小倉君が、「プロぉー、☆★！みたいなユーティリティーを作って。」と言うのです。いやと言えない私は、つい、「うん、いいよ。」と答えてしまうのでした。そうこうしているうちに肝心のデモのプログラムが遅れてしまい、締切り間際に苦労をしました。次回からは、このような事態にならないよう、心を鬼にしようと誓う私でした。

開発部企画開発課
西脇健太郎

ハイドライド3、やっと完成しました。MSXとMSX 2を担当したんだけど3月の終わりまでMSX版ディーヴァを作っていたので、開発の始まっていたハイドライド3に途中参加することになりました。

初めにMSXのハイドライド3の開発から始めたのですが、出来上がっていた仕様書を見た時「………」。この仕様書を考えたのは内藤さんなのですが、仕様書を作る時西脇さんが「ウン、出来るよ」の一言返事で決めてしまっていたもので「こんなことMSXでできるかぁ!!」と思ったが、開発に入ってみると結局なんとか出来てしまった。

次にMSX 2のハイドライド3の開発に入ったのですが、MSX 2ではもっとい

ろいろな問題があった。特にひどかったのは4メガロムで容量が足りなくなってきたことである。グラフィックのデータはMSXの2倍以上あり、MSX 2では難しい特殊処理が多かったためで、4メガに納めるのにとても苦労してしまった。

その後、メインルーチンを私の作ったルーチンに乗っけるのに、またいくつかの問題が出てきてまたまた大騒ぎ。プログラマーがここまでハマったハイドライド3、みなさんもたっぷりハマってください。

開発部企画開発課

小倉　正

どっどど〜ん、DAIVAのMSX版が終わったと思いきや、なんと予想だにしなかったハイドライド3の制作が待っていたりした。何じゃいな〜っ、こっ、このデータの量は何じゃい。…仕様がだいたいかたまったゆうけん、ひもといて見よったら……、MAPのパターンデータだけで6種類、後から追加で7種類じゃといのっ。で？制作期間ゆーたら、うっ、ぞっ。その日から強攻軍が始まったんじゃった。とゆうても、夜を徹するといういつものパターンはやめて、本当は苦手の早朝出勤手段という技で今年は攻めてみた。

ほうじゃ、この手段を持続させるにゃあ健康管理ゆうもんをしっかりやってかにゃあいけんっと思い、早い時は朝5：30に起き、弁当をばっちし作り、出社、夜はなるべ〜く早く帰れるよう心がけ、夕食もちゃんと食べるぞっと………。実行してみたものの、急に慣れん事をするけん高熱を出してあえなくダウンしてしもうた。ちーっと強攻軍をゆるめよったら仕事はどんどん遅れよる。そこへ新星、服部マークI校長先生、坂田スターレット・ゴルフ仕様の2人の助人が現れよったもんじゃけ一私の喜びゆーたら言葉にならんもんじゃった。

それでも山は高うて途中神経性胃炎の落石事故をくらい3日で4kgもやせてしもうた。そんな中、2人の新星を私が独占しとったもんじゃけん、忙しさは私以上だったんじゃないかと思う新婚課長・中島レイドック参謀長官には、感謝感激雨おかきしとります。この文が読まれるころにゃ、愛車NSR50で、走りまわとるじゃろうと、毎夜夢見る麦畑耕生じゃったりする。

開発部デザイン課

麦　畑　耕　生

終了認定証の申し込みについて

ゲームをみごと終了されますと、最後にパスワードが表示されます。弊社では、ハイドライド３を自力で解き終えた人に敬意を表し、終了認定証を用意しました。「ハイドライド３終了認定証申し込み用紙」に、パスワードなどの必要事項を記入の上、下記の宛先までお送りください。先着順にナンバー入りの終了認定証をお送りいたします。

また、各機種先着 100名様に副賞として素敵な T&E SOFT 特製カバー付表彰状を進呈いたします（発表は発送をもって替えさせていただきます）。

この申し込み用紙以外でのお申し込みはお断りいたします。複写された用紙などで応募されても無効になりますので御注意ください。

パスワードの記入は慎重に行ってください。ひと文字でも写し間違えると、終了認定証の発行はできません。

パスワードは英数字で表現されていますので、0とOとQ、2とZ、lとI、5とS、8とB、VとUなどを特に気をつけて記入してください。

終了認定証申し込み先

〒465
名古屋市名東区豊が丘1810番地
㈱ティーアンドイーソフト
「ハイドライド３・終了認定証」係

終了認定証を申し込むが、ヒントブックも欲しいという方

自分だけの力で、一応ゲームは終了し、認定証を申し込みたいが、ヒントブックもチラッと見てみたいという方は、次の要領で終了認定証申し込み先までお送りください。

・まず、終了認定証申し込み用紙の方に、必要事項を記入してください。（ヒントブック申し込み用紙には記入する必要はありません。）

・この時「ヒントブック希望」の項目にマルを付けてください。

・そして必ず、800円分の切手を同封してください。

ヒントブックの発送は、勝手ながら、昭和63年4月1日からとさせていただきます。

ヒントブックの申し込みについて

ヒントブックを申し込みされますと、自動的に「終了認定証」の応募資格を失いますので、御注意ください。

「ハイドライド3ヒントブック申し込み用紙」に、必要事項を記入し、必ず切手800円分を同封して、下記の宛先まで申し込んでください。

切手の同封されていない場合や、住所が不明確な場合は発送できませんので、御注意ください。

ヒントブックの発送は、勝手ながら、昭和63年4月1日からとさせていただきます。

ヒントブック申し込み先

〒465　名古屋市名東区豊が丘1810番地
㈱ティーアンドイーソフト
「ハイドライド3ヒントブック」係

T&E SOFTユーザーズクラブ会員を大々的に募集中!!



会員になりますと、まず会員証①、会員バッチ②、年4回発行していますT＆Eマガジン③、T&E SOFTの新製品情報を満載した、T＆Eプレス（新聞、隔月発行）④、T＆E特製ゴンダーステッカーなどをお送りします。さらにT&Eオリジナルグッズ⑤の割引販売、会員などを対象としたイベントに参加できます。（添付の郵便振替用紙をご利用下さい。）
87年は8月に“ATTACK'87 in OSAKA”と題しまして、ユーザーと当社開発員がいっしょにイベントを楽しみました。当社製作ゲームの開発秘話や攻略法、Q＆Aなどを行いました。また来場された会員にはミュージックテープなどをプレゼントしております。次回のイベントも盛り沢山の内容で企画しております。
現在、T&E SOFTでは、ユーザーズクラブ会員を大募集しております。ふるって御入会下さい。入会要領は下記のとおりです。

①



②



③



④



⑤





■入会要領●住所（TEL）●氏名（フリガナを必ず）●年齢（生年月日も記入のこと）●職業（学校名）●所有のパソコン機種名及びシステム（パソコンを持っていない方でも結構です。）を明記のうえ入会金300円、年会費1,000円を現金書留か添付の郵便振替用紙にて下記までお申し込みください。なお会員証作成に3週間ほどかかります。

株式会社ティーアンドイーソフト
「T&E SOFT　ユーザーズクラブ係」
〒465　名古屋市名東区豊が丘1810番地

T&ESOFTユーザーズクラブ入会・継続手続，通信販売につきましての御案内

今迄ユーザーズクラブ入会や通信販売の際には，現金書留にて手続きをしていたたいておりましたが，何かと不便だと言う苦情をいただきました。そこで，かねてより送金等の安全かつ簡略化を検討してまいりました結果，今後，郵便振替を利用していただく事により，安全かつ簡略な方法で通信販売が御利用いただけるようになりました。

専用の払込票はカタログ請求の際などにお送りいたしますが，ユーザーズクラブ会員の方は定期的にお送りいたします。記入例を参照の上，記入もれや，まちがいのないように記入の上，料金と申込用紙を最寄りの郵便局にお出し下さい。

T&ESOFT®
企画・開発／ティーアンドイーソフトプロダクション
製造・販売／株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 ☎(052)773-7770

記入例

（表）

払込通知票（通常払込料金加入者負担）

口座番号：名古屋 4 65781

金額：7100

加入者名：㈱ティーアンドイーソフト

払込人住所氏名：（郵便番号 186）東京都国立市星空町1-2-3 名古屋 豊

料金／払込み／特殊／円／備／考／受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票（通常払込料金加入者負担）

口座番号：名古屋 4 65781

加入者名：㈱ティーアンドイーソフト

金額：7100

払込人住所氏名：東京都国立市星空町1-2-3 名古屋 豊

受付局日附印／備考

切り取らないで郵便局にお出しください。

（裏）

通信販売申込票 ※：フリガナを忘れずにお書き下さい。

項目	記入内容
会員番号（会員の方は必ず記入して下さい。）	123 00456
氏名（フリガナ ナゴヤ ユタカ）	名古屋 豊（男・女） 年齢 18 歳
住所	〒186 東京都国立市星空町1-2-3
Tel	自宅 01-123-4567 勤務先 01-123-4568

製品名	機種名	メディア	数量	金額
ハイドライドII	X1ターボ	5FD	1	6800円
				円
				円
				円
速達希望の（有）無（有の場合は合計金額に300円を加えて下さい。）		合計		7100円

通信欄

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

切り取らないで郵便局にお出し下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

ご記入に際してのお願い。

この用紙はT&Eソフトへのご送金にしか使えません。住所・氏名にはフリガナもご記入下さい。また、ユーザーズクラブ会員の方は会員番号を必ず記入して下さい。

送金内訳の項目には、商品名・機種名・メディアの別（テープ版3.5FD版、5FD版の区別）と金額を記入して下さい。送料は必要ありませんが、速達希望の方に限り300円増しとなりますので、合計金額に加算の上、記入して下さい。

（表）

払込通知票（通常払込料金加入者負担）

口座番号：名古屋 4 65781

金額：1300

加入者名：㈱ティーアンドイーソフト

払込人住所氏名：（郵便番号 465）名古屋市東山区コアラ町300番地 本郷 ゆかり

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票（通常払込料金加入者負担）

口座番号：名古屋 4 65781

加入者名：㈱ティーアンドイーソフト

金額：1300

払込人住所氏名：名古屋市東山区コアラ町300番地 本郷 ゆかり

受付局日附印／備考

切り取らないで郵便局にお出しください。

（裏）

T&Eソフトユーザーズクラブ入会・継続申込書 ※：フリガナを忘れずにお書き下さい。

項目	記入内容
会員番号（会員の方は必ず記入して下さい。）	新規 ✓ 継続 —
氏名（フリガナ ホンゴウ ユカリ）	本郷 ゆかり（男・女）
住所（フリガナ ナゴヤシヒガシヤマクコアラチョウ）	〒 名古屋市東山区コアラ町300番地
TEL	自宅 01-123-4569 勤務先 01-123-4560
生年月日	M・T・Ⓢ 42年 5月 10日生
職業（勤務先・学校名・学年）	コアラ学園

送金内容		お手持ちのパソコン			
入会金	300円	本体	X-1ターボ	CRTモニター	CZ-1500E
会費（1ヶ年）	1,000円	データレコーダ	ナシ	プリンター	MZ-1P17
		ディスク装置	内蔵	その他周辺機器	ナシ
合計	1300円				

通信欄

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

ご記入に際してのお願い

この用紙はT&Eソフトユーザーズクラブの入会及び継続手続に必要な送金にしか使えません。

住所・氏名には必ずフリガナをご記入下さい。また、継続の方は会員番号も忘れずにご記入下さい。

入会金は新規入会の方のみ必要となります。継続の方は必要ありません。

パソコン所有の方は、機種名を明記してください。

x=29
Y=11

誤差3以内

X=29, Y=10

古代文字が記されている場所から
南3歩 西へ5歩 次元のお守り
魁匣の洞くつ

脱出用転送ポッド
宮殿の制御室へ転送する
へ
ゆれ入った人を

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	名古屋 4 - 65781
加入者名	株式会社ティーアンドイーソフト
払込人住所氏名	※ （郵便番号　　　）

金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円
	※								

料金	払込み	特殊
		円

備考

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	名古屋 4 - 65781
加入者名	株式会社ティーアンドイーソフト

金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円
	※								

払込人住所氏名 ※

備考

受付局日附印

ご記入に際してのお願い

この用紙はT&Eソフトユーザーズクラブの入会及び継続手続に必要な送金にしか使えません。

住所・氏名には必ずフリガナをご記入下さい。また、継続の方は会員番号も忘れずにご記入下さい。

入会金は新規入会の方のみ必要となります。継続の方は必要ありません。

パソコン所有の方は、機種名を明記してください。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

T&Eソフトユーザーズクラブ入会・継続申込書

注：フリガナを忘れずにお書き下さい。

会員番号	会員の方は必ず記入して下さい。	新規 □ 継続 □	氏名	フリガナ	男・女
住所	フリガナ 〒				
TEL	自宅 勤務先		生年月日	M T S 年 月 日生	
職業	(勤務先・学校名・学年)				

			お手持ちのパソコン			
送金内容	入会金	300円				
	会費(1ヶ年)	1,000円	本体		CRTモニター	
			データレコーダ		プリンター	
			ディスク装置		その他周辺装置	
	合計	円				
通信欄						

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口座番号	名古屋 4	十	万	千	百	十	番
			6	5	7	8	1

金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円
※									

加入者名：株式会社ティーアンドイーソフト

料金：払込み / 特殊　円

払込人住所氏名：※（郵便番号　　　　　）

備考

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	名古屋 4	十	万	千	百	十	番
			6	5	7	8	1

加入者名：株式会社ティーアンドイーソフト

金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円
※									

払込人住所氏名：※

備考

受付局日附印

ご記入に際してのお願い。

この用紙はT&Eソフトへのご送金にしか使えません。住所・氏名にはフリガナもご記入下さい。また、ユーザーズクラブ会員の方は会員番号を必ず記入して下さい。

送金内訳の項目には、商品名・機種名・メディアの別（テープ版3・5FD版、5FD版の区別）と金額を記入して下さい。送料は必要ありませんが、速達希望の方に限り300円増しとなりますので、合計金額に加算の上、記入して下さい。

切り取らないで郵便局にお出し下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通信販売申込票

注：フリガナを忘れずにお書き下さい。

会員番号	会員の方は必ず記入して下さい。	氏名	フリガナ	男・女	年齢　　歳
住所	フリガナ 〒				
Tel	自宅		勤務先		

送金内容	製品名	機種名	メディア	数量	金額
					円
					円
					円
					円
	速達希望の有・無（有の場合は合計金額に300円を加えて下さい。）	合計			円

通信欄	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

ハイドライド3 ゲームマニュアル
1987年11月21日 初版発行
編 著 株式会社ティーアンドイーソフト
発行者 横 山 俊 朗
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地
電話（052）773－7770
テレフォンサービス（052）776－8500
印刷所 山興印刷株式会社



T&E SOFT® Inc. 1810 YUTAKAGAOKA MEITOH-KU NAGOYA-CITY 465 JAPAN PHONE:052-773-7770